Последняя воля

от Алексея «Svolod» Шлыкова и Ксении Лухтенковой

Редактура и иллюстрации: Анастасия Гастева.

Вёрстка: Александр Ермаков.

Плейтест: Алексей Шлыков, Ксения Лухтенкова, Василий Иванченко, Татьяна Зарипова.

Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас.

Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.

Иллюстрация обложки: Аарон Эйсивидо и другие (см. Deadlands: Мёртвые Земли).

Отдельная благодарность: Александр Стрепетилов и Кирилл Поливко.

Обзор приключения 2

Рассказ о Дьяволёныше 2

Начало пути 3

Вовлечение героев 4

Дорога на ранчо 5

Брат против брата 5

Предвестник беды 6

Джекалоп 6

Прибытие 7

Знакомство с Дьяволёнышем 7

Хозяйка ранчо 8

Я боюсь! 9

Обитатели ранчо 9

Джаспер Кирк, "Дьяволёныш" 9

Лестер Кирк 12

Питер Кирк 13

Аделина Кирк 14

Алонсо Робертс 14

Флора Кирк 16

Ковбои: Элиху, Вальдо, Якоб и Ориэль . . 17

Прислуга: Курт, Джо и Делла 19

Что ещё случится 21

Стрикланды 21

Старые друзья 23

Я видел Смерть! 25

Финал 25

Мрачный Жнец 25

Правда о Жнеце 26

Вариант: больше мистики! 26

Возможные события 27

Подноготная 27

Мрачный Жнец 28

Список эпизодов 29

Шейн Лэси Хенсли, «Savage Worlds»

PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP

STUDIO 101

© Studio 101. Authorized translation of the English edition © Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group). This translation is published and sold by permission of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), the owner of all rights to publish and sell the same.

Последняя воля

Привет, амиго. Ты держишь в руках готовое приключение для мира Deadlands, рассчитанное на три-четыре игровых встречи. Текст полностью предназначен для глаз Маршала, так что если ты надеешься поучаствовать в этом приключении как игрок — немедленно бросай читать!

Обзор приключения

Группу наших героев, коротающих время в Додж-Сити, штат Канзас, нанимают братья Лестер и Питер Кирк. Их отец в прошлом нажил и ловко припрятал немалые деньги, а теперь вроде как собрался помереть, не оставив детям карты клада. Сейчас умирающий назойливо требует священника для последней исповеди, и братишки предлагают *(причём за весьма неплохие деньги)* одному из наших героев сыграть роль «священника», принять исповедь папаши Кирка и все полученные знания передать наследникам. По вполне понятным причинам братья не готовы обратиться за помощью к настоящему священнику: «святые обеты важнее монеты» и всё такое.

А ещё ранчо, на котором живут наниматели, в последнее время преследуют напасти — нашествие живых мертвецов, угроза нападения повстанцев-южан, а также нечистоплотные работники-ковбои. Короче говоря, помимо священника, Кирки хотят нанять пару-тройку дополнительных стволов.

Герои приехали на ранчо? Отлично, им предстоит узнать массу интересных подробностей!

Во-первых, умирающий патриарх семейства, Джаспер Кирк, имеет за плечами воистину славное прошлое. Легендарный бандит Джаспер Дьяволёныш, получивший своё прозвище за то, что *(по слухам!)* прозакладывал свою душу в обмен на покровительство самого Сатаны — твои стрелки, возможно, кое что об этом слышали… На момент их приезда на ранчо Джаспер палит во всё, что движется, и на умирающего не слишком похож.

А во-вторых, остальные обитатели ранчо не слишком любят друг друга, у каждого из них свои шкурные интересы, и каждый планирует использовать группу героев в своих личных целях.

Чем закончится эта история — всецело зависит от твоей группы, Маршал, от того, чью сторону в нарастающем конфликте они пожелают занять, и как себя поведут. У этого рассказа полностью открытый финал, и я даже не рискну строить предположения. Зато я точно знаю, что героям встретятся: застарелая нелюбовь родственников друг к другу, всепоглощающая алчность, ковбои-предатели, партизаны-конфедераты, престарелые бандиты, ожившие мертвецы, ужасная Бука и лично Мрачный Жнец, который придёт за чёрной, как ночь, душой Дьяволёныша. На кону — немыслимые сокровища и десяток человеческих жизней.

Подробности последуют, партнёр.

Рассказ о Дьяволёныше

Молодой бандит Джаспер Кирк, прозванный Дьяволёнышем, около 30 лет назад был своего рода легендой. Он грабил и убивал, не останавливаясь ни перед чем, но каждый раз выходил сухим из воды и вытаскивал свою банду *(состав которой, тем не менее, регулярно обновлялся)*. О Джаспере чего только не рассказывали — и что он продал душу Дьяволу, и что его

прикрывает кто-то из властей, и что его невозможно убить. А правда в том, что Дьяволёныш… действительно продал свою душу. Бандит заключил соглашение с неприятным парнем, который носит чёрный плащ с капюшоном, вооружён огромной косой и называет себя не иначе, как Мрачный Жнец *(подробнее о нём ты можешь узнать в разделе «Финал»)*. Джасперу по этому соглашению полагалась невероятная, дикая удача, а Жнецу — душа Джаспера сразу после её расставания с бренным телом.

Потом Дьяволёнышу поднадоел такой образ жизни, и он решил завязать с прошлым. В этом немало поспособствовало близкое знакомство с некоей Норой Фрилис, барышней решительной, но практичной. На пару с невестой Джаспер захватил симпатичное ранчо на территории Канзаса и, фигурально выражаясь, закопал топор войны в землю.

Что же до награбленных за годы разбоя сокровищ, то Джаспер надёжно их припрятал, взяв лишь немного — для безбедной жизни на ранчо до конца дней своих. Кстати, посвятить в тайну клада прочих стрелков из банды Дьяволёныш забыл. Те, кто решил высказать ему недовольство по этому поводу, давно уже кормят червей.

Минуло много лет, сейчас на дворе 1880 год. Нора уже пять лет как умерла. Делами на ранчо занимаются двое сыновей Дьяволёныша — Лестер и Питер. Не так давно Джаспер подхватил какую-то хворь, ему становится всё хуже и хуже. После долгих уговоров и ругани, старик согласился-таки показаться врачу. Прибывший доктор развёл руками: болезнь слишком запущена, жить господину Кирку-старшему осталось максимум несколько недель.

Глядя в костлявое лицо смерти, Джаспер видит лишь тьму под капюшоном Мрачного Жнеца. Но Дьяволёныш не сдаётся без боя, и вот уже сыновья Кирк ошарашены внезапным религиозным порывом родителя. Достойный патриарх желает исповедаться, тем очистив свою душу, и «проскочить» мимо своей части сделки.

Кстати, у этой истории есть альтернативный вариант — возможно, он тебе приглянется. Загляни на страницу 26, прежде чем решишься начать игру.

Джаспер настойчиво требует, чтобы ему привели священника… Тут и начинается наша история.

НАЧАЛО ПУТИ

Приключение подразумевает, что твои ковбои уже некоторое время работают вместе. Если это их первая встреча, стоит потратить некоторое время на знакомство и «воспоминания» об общем прошлом.

Подходящим местом для начала истории будет салун в Додж-Сити, где наши герои коротают время в ожидании очередного шанса подзаработать. В салун входят двое усталых парней в дорожной пыли. Они требуют виски и, потягивая выпивку, разглядывают сидящих в зале людей. После минутного промедления они направляются к столику группы — может быть, они слышали о наших героях, а может статься, что бармен честно ответил им на вопрос «кто здесь ищет работу».

Подошедшие представляются Лестером и Питером Кирк, интересуются, не нужна ли работа и в случае положительного ответа предлагают пройти в тихое место *(задняя комната салуна подойдёт)* для обсуждения деталей.

Братья, удостоверившись в отсутствии лишних слушателей, сразу переходят к делу — видно, что они торопятся. В основном говорит Лестер, Питер ограничивается короткими дополнениями и едкими репликами в адрес отца и брата.

Можешь прочитать это игрокам, но лучше перескажи своими словами:

Наш отец, долгих ему лет, серьёзно болен и может умереть со дня на день. Это нас очень печалит, конечно… да. Мы точно знаем, что он…эээ… накопил изрядное состояние, но не хочет никому рассказывать, где оно,

собственно, находится («И это нас очень печалит, конечно» — передразнивает его Питер). Зато он хочет исповедаться и отправил нас с Питером в город на поиски священника. Если кто-то из вас сможет… Гммм… Принять у него исповедь… Ну сказать нужные слова… Не думаю, что отец сам хорошо знает, как оно должно быть… Вот. Думаю, что на исповеди отец будет откровенен и расскажет, где деньги. Я хочу знать, где сокровища. Заплачу 500 долларов.
Да, а поскольку на ранчо вообще неспокойно… У нас ранчо «Хромая кобыла» в пятидесяти милях к югу. Нам нужна охрана — поэтому в любом случае, по 5 долларов в день, плюс кормёжка каждому из вас с того момента, как договоримся. Ну что, вопросы есть?

Из речи должно быть видно, что именно Лестер считает себя основным нанимателем и именно ему нужно будет сообщить тайну отца.

Дальше братьям придётся ответить на вопросы твоих героев, а также *(скорее всего)* пережить попытку накручивания цены. Успех при проверке убеждения позволит поднять оплату на 50%, а подъём — вдвое *(братья на самом деле торопятся)*. Если в беседе всплывёт имя отца — Джаспер Кирк, то попроси всех сделать проверку общедоступного знания. Подъём при этой проверке позволит герою заподозрить связь между этой историей и легендарным Дьяволёнышем — вкратце расскажи о его подвигах.

Несмотря на написанное выше, возможен вариант, что твои стрелки друг с другом не знакомы. Братья Кирк последовательно нанимают нескольких парней *(или барышень)*, одного — на роль «священника», остальных — решать прочие проблемы «Хромой кобылы». Тогда, скорее всего, герои станут действовать в тайне друг от друга и старательно мешать конкурентам. Если ты хочешь такую игру — твоё право, ты же Маршал! Только позаботься, чтобы все участники были осведомлены о тайне сокровищ Дьяволёныша. И имей в виду, что дальше приключение описано с точки зрения командной работы — не забывай делать поправку на специфику твоего сюжета.

Если кто-то из группы решит хорошенько присмотреться к Киркам, попроси его сделать проверку внимания. Успех скажет о том, что братья недолюбливают друг друга и действуют вместе только по необходимости. Подъём покажет, что Лестер — мягкотелый, но честный парень, а вот у Питера есть свои планы на наших героев, которыми он обязательно поделится позже. Можешь ещё рассказать поподробнее о характере братьев, используя сведения из раздела «Обитатели ранчо».

После того, как все нюансы улажены и детали оговорены, братья предлагают отправляться через час — им нужно кое-что купить в городе. Группа также может пройтись по лавкам, если им нужно приобрести что-то для грядущего путешествия.

Вовлечение героев

Есть пара других вариантов подключения наших героев к делу Кирков. Смотри:

Во-первых, если в группе есть самый настоящий священник *(причём такой, что его видно сразу)*, то тебе придётся слегка подкорректировать воззрения нанимателей — они должны стать уверенными в том, что никому не удастся с достаточной степенью достоверности «сыграть» священнослужителя. Так что они попытаются уговорить персонажа-священника принять исповедь, а потом нарушить её тайну. Если хоть один из героев слыхал о Дьяволёныше и поделился своими знаниями с группой, можешь намекнуть священнику, что Кирк-старший действительно очень нуждается в духовной помощи.

Во-вторых, если все персонажи как один отказываются выдавать себя за священника *(а настоящий падре, в случае наличия, категорически не готов раскрывать содержание исповеди)*, то Кирки нанимают группу только для охраны. После разговора они исчезают на тот самый

час и приезжают к месту сбора со священником. Именно ему предстоит попытаться «расколоть» Дьяволёныша в ходе дальнейшей истории. На всякий случай приведу здесь его параметры и описание.

Да, и если у тебя есть подозрения, что твои ковбои могут вообще не согласиться участвовать в этом деле, то перед началом игры подумай, чем их можно заинтересовать. Любопытному безумному учёному можно подсунуть странный агрегат, который стоит на ранчо и давно уже требует наладки. Какому-нибудь «борцу с чудовищами» не помешает рассказ Лестера во всех красках о бесконечных мёртвых Стрикландах *(см. главу «Что ещё случится»)*. В общем, проявляй фантазию и не стесняйся корректировать сюжет!

Бэн Бауэрс

Он, конечно, не настоящий священник. Он актёр театра, которого давно уже выперли из труппы за пьянство. Нечистоплотный, трусоватый, вороватый, но с претензиями на гениальность *(особенно после нескольких стаканов горячительного)*. Невысокого роста, с красным лицом и бегающими глазками.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d4, стрельба d6, убеждение d8, вним. d6, взлом d4, ул. чутьё d6.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **хар.:** +1.
Изъяны: дурная привычка (алкоголизм), заносчивость, трусость.
Черта: привлекательность.
Снаряжение: Кольт «Фронтир» (2d6, 12/24/48, ББ1), фляжка с виски, часы на цепочке, 35 долларов *(он получил задаток)*.

Дорога на ранчо

Верховой путь к «Хромой кобыле» занимает полтора дня. Другими словами, твоим ковбоям предстоит ночёвка в прериях.

Кирки в дороге в основном хранят молчание и по мере сил торопятся — они боятся не застать папашу в живых. Но на вопросы группы, если таковые будут, охотно отвечают. Я рекомендую тебе ещё раз продемонстрировать неприятие братьев друг к другу и в целом не тратить много времени на описание дороги — за исключением одного важного эпизода.

Брат против брата

Это происходит на ночном привале. После того, как Лестер уснёт, Питер тихонько отзывает героев в сторонку *(возможно — даже будит их посреди ночи)*. Он категорично сообщает, что его брат, во-первых, рохля, а во-вторых, ему и так достанется ранчо. Поэтому о месте, где старый хрыч *(он именно так и выражается)* спрятал клад, «исповедник» должен сообщить только Питеру, а для Лестера сочинить какую-нибудь байку. За эту мелочь он готов заплатить те же 500 долларов. С учётом того, что полтысячи Лестера никуда не денутся, на этом небольшом обмане герои смогут неплохо подзаработать, уточняет Кирк-младший.

Есть ещё один грязный метод мотивации, который Питер может пустить в ход. Если у кого-то из группы есть изъян «в розыске», то сделай так, что Питер об этом знает *(вспомнил лицо одного из героев на доске «разыскивается»)*. В случае необходимости это знание позволит Киркумладшему шантажировать бедолагу *(а тебе — поднять градус конфликта)*. Не обязательно сразу афишировать этот факт перед героями, но я решил сказать об этом заранее, так как поведение Питера в этом случае станет немного другим *(он будет смотреть со значением, делать полунамёки и т. д.)*. Вообще говоря, если группа начнёт упорно отказываться, обвинять Питера в нечестности и творить что-нибудь подобное, он вполне может перейти к угрозам. Да, амиго, Питер — не слишком приятный тип.

Это довольно важный момент, Маршал. То, что от братьев поступили противоречащие друг другу пожелания — только начало, дальше всё будет ещё круче. Я, увы, не смогу дать тебе советы

Они слишком много знали...

Конечно же, знание о том, где хранятся сокровища Дьяволёныша — не те сведения, которыми Кирки готовы делиться с каждым встречным. Ведь только самые честные *(или наивные)* люди не захотят сами поискать заветный сундук, оставив наследничков с носом.

Во-первых, это даёт мощную мотивацию твоей группе. Она вряд ли захочет просто взять и плюнуть на такой шанс.

А во-вторых, Кирки собираются пустить твоих героев в расход, как только те выполнят свою задачу. Питер прибьёт их и глазом не моргнёт *(он рассчитывает привлечь к этому делу своих дружков-ковбоев)*, Лестер сомневается *(он в общем-то неплохой парень да и трус к тому же)*, но на него оказывает давление супруга, так что в конце концов и он сломается.

Учитывай это, когда будешь демонстрировать поведение своих персонажей. Не каждый способен поддерживать лёгкую беседу с теми, кого планирует убить.

по реакции окружающих на каждое действие героев, слишком много тут возможных вариантов. Позволь группе творить всё, что заблагорассудится, исходи из описания характеров персонажей Ведущего и прикидывай, как они будут поступать в той или иной ситуации. Ещё раз, в этой истории нет чёткого сценария, по которому она должна идти. И я уверен, что твои игроки это оценят.

Помимо разговора с Питером, ты можешь развлечь свою группу боевым столкновением, если считаешь, что игрокам не помешает взбодриться. Для этого проще всего воспользоваться таблицей столкновений Спорных территорий из «Deadlands: Книга Маршала».

Если её под рукой нет, то вот тебе один из вариантов. Он носит «развлекательный» характер, и если твои герои не будут кидать игральные кости совсем уж чудовищно, то они, несомненно, выйдут из схватки победителями.

Предвестник беды

Почти с самого выхода из Додж-Сити за партией следует джекалоп — гнусная мелкая тварь, которая является предвестником неудачи. Если герои в дороге будут активно следить за окружающим миром, то при успехе проверки внимания дай им увидеть зверюгу вдалеке или найти её следы — пусть задумаются.

Позже, на второй день пути, с путниками начинают происходить всякие неприятности — то дерево рядом с дорогой обрушится прямо на всадника, то ядовитая змея выползет из кустов на отошедшего в сторонку героя, то едущий впереди угодит в выкопанную невесть кем и когда ловушку. Пока герои пытаются разобраться с последствиями беды, джекалоп нападает.

Джекалоп

Джекалопы — предвестники неприятностей. Они крадутся за группой, выжидая, когда их настигнет неудача, и питаются теми, кто не выживает. Этих маленьких зверушек чертовски трудно прикончить. Интуиция предупреждает джекалопов о неприятностях, а если она их подводит, то выручает скорость. Лучший способ избавиться от этих прилипчивых тварей — прирезать или перейти бегущую воду. Джекалопы не умеют плавать, поэтому если они не смогут найти мост или какой-нибудь иной способ перебраться на другую сторону, они просто ускачут куда подальше — искать добычу полегче.

С другой стороны, лапа джекалопа — отличный амулет на удачу. Имеющий его при себе получает черту *везение+*. Амулет разрушается примерно за месяц, после этого он становится бесполезным.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10 (A), характер d4, сила d4, выносливость d6.
Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d10, провокация d10.
Шаг: 8; защита: 5; стойкость: 3.
Особые способности:

- Рога: сила+d4.
- Неудача: группе, которую преследует джекалоп, постоянно ужасно не везёт. Герои не могут тратить фишки, пока зверёк не по-

теряет интерес *(обычно после смерти героев)*, или пока его не прикончат.

- Шестое чувство: джекалоп чувствует опасность, из-за чего по нему очень сложно попасть. На атаки по джекалопу *(но не на атаки, бьющие по площади)* налагается штраф –4.
- Размер –2: джекалопы — очень маленькие существа, поэтому к их стойкости налагается штраф –2.
- Мелкий: противники получают штраф –2 при попытке поразить джекалопа.
- Трофей: трофей джекалопа — удача. Если ***меченый*** вберёт в себя его сущность, он получит черту везение. Этот трофей можно присвоить только один раз.

Прибытие

Рано или поздно наши герои добираются до ранчо «Хромая кобыла».

Братья Кирк сразу же по прибытии отправляются в основное строение, узнать, в порядке ли отец. Партия может немного осмотреться и познакомиться с некоторыми из обитателей ранчо *(подробно о них читай в следующей главе)*. Я советую тебе подстроить события так, чтобы группа приехала на место назначения вечером — тогда все действующие лица будут в сборе.

Дай группе возможность слегка осмотреться, а затем обрушь на них в любой подходящей последовательности следующие эпизоды *(вполне вероятно, что они произойдут не подряд и даже не в день приезда, однако затягивать с ними не стоит)*.

Знакомство с Дьяволёнышем

Группа слышит несколько выстрелов и отборную ругань из комнаты патриарха. Возле этой комнаты нерешительно топчется Лестер, на шум сбегутся и другие домочадцы из тех, кто поблизости и сейчас не занят.

Лестер мямлит что-то типа «отец хочет немедленно познакомиться с гостями» и приглашает группу за дверь. Судя по реакции окружающих, стрельба и ругань — это совершенно в порядке вещей, они давно к этому привыкли. Если партия откажется войти или будет медлить, проклятья усилятся, периодически прерываясь кашлем и выстрелами в потолок.

Внутри комнаты — полумрак, в воздухе смешались запахи пороха, табака и старого больного человека. Окна занавешены и на занавесях — толстый слой пыли, все стены и потолок в следах выстрелов, вокруг кровати — остатки еды, окурки сигар и склянки от лекарств. На кровати лежит Джаспер Кирк, в руке у него — револьвер. Любой, прошедший проверку лечения, сходу может констатировать у патриарха чахотку.

Показывая группе Кирка-старшего, держи в голове следующее. Он — грубый, параноидальный, старый сукин сын. У него хриплый голос, он регулярно заходится кашлем, и когда ему что-то не по душе, не стесняется грозить пистолетом, палить в потолок,

а иногда — в обидчика. Однако Джаспер терпеть не может своих родственников и склонён доверять посторонним несколько больше, чем домочадцам.

Дьяволёныш с подозрением осматривает группу, особое внимание уделив «священнику». После чего он просит того, кто стоит ближе всего к двери, проверить, не подслушивает ли их кто *(а скорее всего, подслушивают — из наиболее вероятных кандидатов Аделина и доктор Робертс)* и отогнать всех слухачей прочь. Затем Джаспер начинает свою речь.

Сначала он интересуется, кто перед ним такие, откуда они взялись и какого чёрта им тут надо. Получив ответы, переварит информацию и перейдёт к делу *(кашель вставь сам)*:

> *Так вот. Мои, с позволения сказать, дети решили меня отравить. Будь я проклят, если знаю, зачем им это сдалось! Наверное, хотят отомстить мне, что я не рассказываю им о своих сокровищах. Чёрта с два! Пара трусливых остолопов, мои денежки не про них, нет! Ничего я им не скажу! Что Лестер, что Питер, оба хороши. Вот что, ковбои. Найдите, кто именно решил меня отравить, притащите его сюда и дайте мне хоть какие-то доказательства. Я пущу этой мрази пулю в лоб, а вам расскажу, где искать мои деньги. Пусть сундук Джаспера Дьяволёныша достанется хоть банде распоследних проходимцев, но не его убийцам!*

Можешь пересказать своими словами, Маршал, главное — обязательно помяни Дьяволёныша. После проникновенной речи патриарха обязательно расскажи героям о том, кто он такой и чем знаменит, если они ещё не знают.

После чего — традиционный сеанс ответов на вопросы, и сцену можно закруглять. Самый простой способ сделать это — наградить Кирка-старшего жутким приступом кашля. В комнату тут же врывается доктор Робертс и выпроваживает героев вон, потому что «мистеру Кирку нужен покой, или вы его убить хотите?!»

Хозяйка ранчо

Рано или поздно *(но скорее рано)* с партией пожелает познакомиться Аделина Кирк, супруга Лестера. Она приглашает всех в свою комнату *(она у них общая с Лестером, конечно, но он в беседе принимать участия не будет — его просто не позвали)*, угостит виски и вообще попытается изобразить из себя гостеприимную хозяйку. Впрочем, из этой затеи ничего не выходит — Аделина чересчур подозрительно смотрит на гостей и, когда речь заходит о том, что её на самом деле волнует, вся напускная вежливость с неё слетает начисто.

Хозяйка, для начала, пытается выяснить подробности о героях, кто они и откуда. Затем повторяет примерно то же самое, что при первой встрече рассказал Лестер — о том, что им очень нужно знать, где спрятан клад. Старается допытаться, как именно группа собирается действовать и почему ещё не начала. В целом, чем дальше, тем больше Аделина давит и требует немедленных действий и моментального результата.

Помимо этого, супруга Лестера рассказывает героям о других проблемах ранчо и предлагает с ними разобраться — как-никак, группе платят деньги за присутствие здесь, так что пусть отрабатывают!

Во-первых, здесь из-под земли вылезают умертвия. Это бывшие хозяева ранчо Стрикланды, которые регулярно порываются мстить Джасперу за жестокую бойню при захвате «Хромой кобылы». Нужно быть готовыми отбиваться, а лучше — сделать так, чтобы нежить исчезла насовсем.

Во-вторых, вокруг ранчо, на пределе видимости, крутятся какие-то подозрительные вооружённые люди, вроде как в форме конфедератов. Ковбои «Кобылы» утверждают, что ни разу с ними не встречались. Аделина подозревает, что ковбои и конфедераты в сговоре, и просит группу разобраться.

В процессе разговора, Маршал, советую тебе сфокусироваться на следующем. Аделина

активно демонстрирует, что она — истинная хозяйка ранчо, и это во многом соответствует действительности. Муженька своего она уже давно подмяла, деньгами распоряжается она, все «стратегические» вопросы тоже приходится решать ей. Естественно, что при таком положении дел ей больше всех интересно, чтобы на ранчо не было проблем, и она готова за это платить. Соответственно, именно у Аделины герои могут вымогать деньги за свои «дополнительные услуги», и с некоторой вероятностью она-таки заплатит.

Я боюсь!

Ближе к вечеру группа становится свидетелем следующей сцены: Аделина загоняет спать свою дочь Флору, а та со слезами отказывается, потому что «ко мне опять придёт Бука». Мать сурова и непреклонна, и после некоторой борьбы побеждает: девочка с рёвом отправляется в свою комнату.

Если кто-то из героев поинтересуется у окружающих, что это было, то получит следующий ответ *(его может дать кто угодно, все в курсе)*. Флора регулярно с криком просыпается по ночам и рассказывает о том, что к ней «приходила Бука». Ей никто не верит, а гостящий на ранчо доктор Робертс уверяет, что девочке снятся дурные сны, и вскоре это должно пройти. То, что эти эпизоды происходят уже несколько месяцев, никого не волнует.

Если коснуться темы Буки в разговоре с Лестером или Аделиной, то они поведут себя на удивление одинаково: фыркнут и скажут, что готовы заплатить целую тысячу долларов тому, кто докажет существование этой мифической «Буки». В общем, Флоре никто не верит.

Но мы-то с тобой знаем правду, верно, Маршал?

Обитатели ранчо

Уровень страха на ранчо: 2.

Это, партнёр, самая важная глава в нашей истории — не случайно я ссылался на неё уже несколько раз. В ней я расскажу обо всех милых и приятных личностях, населяющих «Хромую кобылу», их стремлениях, тайнах, а также событиях, причиной которых они могут стать.

Из этого материала тебе и предстоит строить основную часть игры. Главный совет: позволь группе самой решать, чем заняться, и не трогай её, пока она при деле. Как только поймёшь, что становится скучновато, выбери события, которые кажутся логичными в текущий момент, и подсунь своим героям. Если какие-то из описанных далее эпизодов так и не случатся — что ж, отлично! Наша с тобой задача — сделать хорошее, интересное и логичное приключение, а не запихнуть в игру всё, что только можно.

С другой стороны, если у тебя возникнет пара собственных идей о том, что ещё может стрястись — смело реализуй их! Я уверен, что они куда больше будут соответствовать текущей ситуации — я ведь отсюда даже не могу предположить, что у тебя там на самом деле произойдёт.

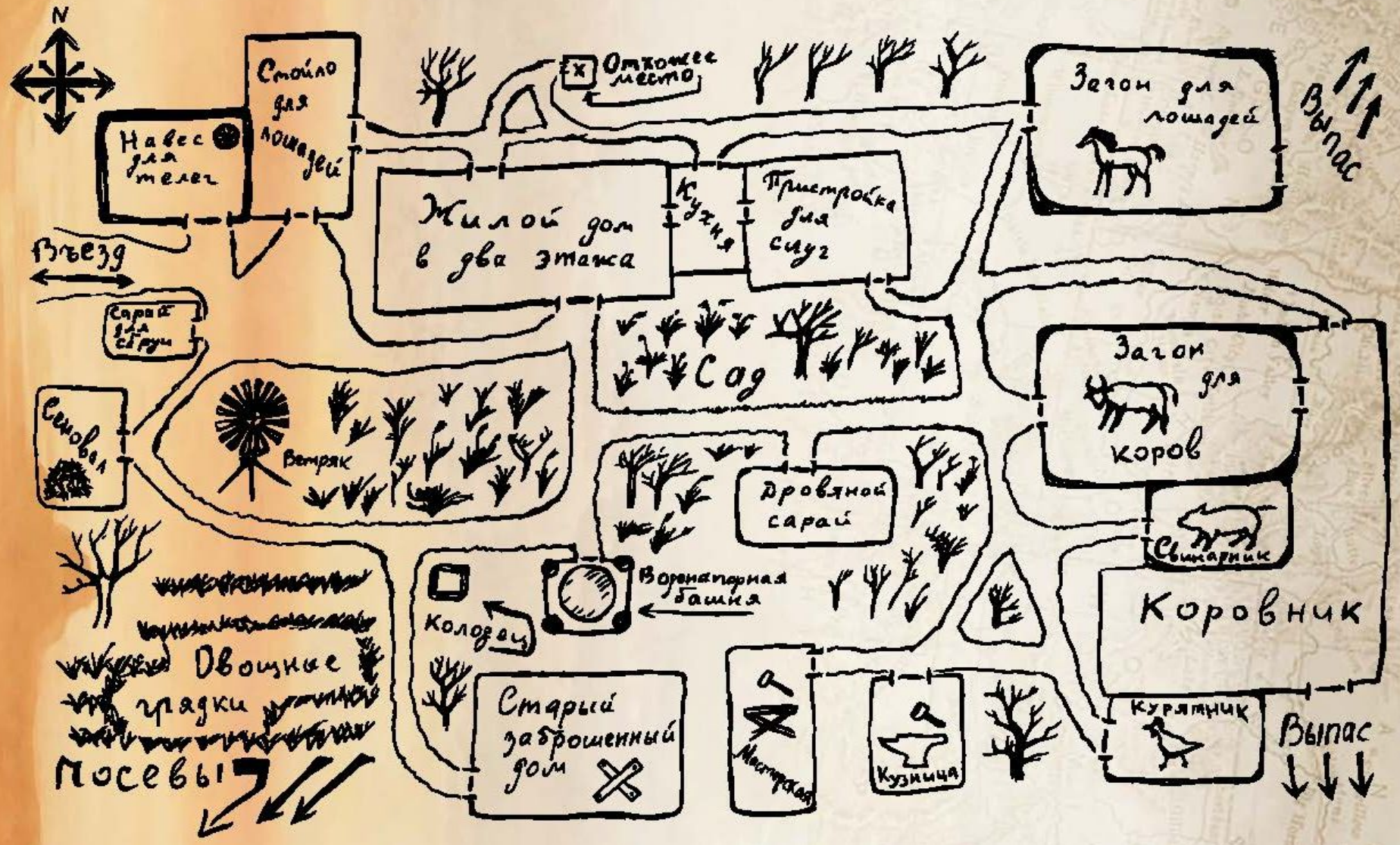
В любом случае, решение всегда за тобой. Доверяй своему чутью, и всё пройдёт на «ура»!

Итак, начнём с того парня, который, вольно или нет, но заварил всю эту кашу.

Джаспер Кирк, "Дьяволёныш"

В своём текущем состоянии Дьяволёныш выглядит довольно хреново, честно говоря. Ему немного за 50 — но меньше 60 ему не дашь, у него сероватая кожа, редкие седые волосы, глубокие морщины по всему лицу. Он непрестанно кашляет, но при этом не расстаётся с сигарой. С постели он практически не встаёт, разве что ненадолго — силы покинули бедолагу. Однако его голос до сих пор грозен, а глаза пылают.

Характер Джаспера тоже не подарок. Упрям как осёл, всю жизнь был подозрителен, а к старости окончательно сделался параноиком. Подступающий маразм тоже не добавляет ему шарма. Речь его примерно наполовину состоит из отборных ругательств, он не питает уважения ни к кому, кроме самого себя и покойной жены Норы. Чуть что — хватается за револьвер


N
Навес для телег
Стойло для лошадей
Въезд
Сарай для сбруи
Сеновал
Ветряк
Двощные грядки
Посевы
Жилой дом в два этажа
Кухня
Пристройка для слуг
Отхожее место
Сад
Загон для лошадей
Выпас
Загон для коров
Свинарник
Коровник
Курятник
Выпас
Дровяной сарай
Ворончатая башня
Колодец
Старый заброшенный дом
Мастерская
Кузница

и начинает палить. Периодически от скуки *(делать-то ему особо нечего)* постреливает по мухам и мышам, которые в изобилии присутствуют на ранчо. Патроны он хранит под кроватью, и их запас *(в условиях игры)* бесконечен. Там же, кстати, он прячет запасной револьвер.

Доктор Робертс пытается лечить Кирка-старшего, но ничего толком из этого не выходит. Во-первых, его лечение несколько специфическое *(читай описание доктора, там всё рассказано)*, а во-вторых, Дьяволёныш норовит выплеснуть микстуру в ночной горшок или в принёсшего её лекаря — это уж как повезёт. Открывать окна в своей комнате запрещает категорически. Угомонить Джаспера могут только его сыновья, да и то не всегда.

Он милашка, правда? Когда я вёл это приключение, у меня он получился слегка комическим персонажем. Каким он будет у тебя, решай сам.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d4, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d6, драка d8, стрельба d12, запугивание d8, внимание d8, взлом d6, храбрость d12, маскировка d6.
Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **хар.:** –2.
Снаряжение: Кольт «Миротворец» (0.45) (2d6+1, 12/24/48, ББ1), 2 штуки
Изъяны: враг (мелкий — дружки по банде), дурной характер, мстительность (крупный), старость, упрямство, немочь (крупный).
Черты: быстрая перезарядка, защита от сверхъестественного, смелость, беспощадный, меткий стрелок.
Особые свойства:

- **Невероятная удача:** Джаспер, благодаря своему соглашению с Мрачным Жнецом, обладает сверхъестественным везением. На каждую сцену ему положены три фишки. Трать их осторожно, учитывай, что Дьяволёныш иногда стреляет не для того, чтобы убить, а просто потому, что не в силах сдержаться.

Что ему нужно

У патриарха Кирков осталось всего два желания. Первое — основное — исповедаться, получить отпущение грехов, тем самым перехитрить Мрачного Жнеца и отправиться на тот свет чистеньким. Второе — узнать, кто его травит, и пристрелить мерзавца.

Возможные события

Исповедь

Дьяволёныш жаждет исповедаться. Если «священник» будет его игнорировать, то патриарх взбунтуется и будет буянить до тех пор, пока исповедь не начнётся.

Повесть о деяниях старого бандита — это не для слабонервных, амиго. Каждый, кто слышит её, должен пройти проверку ***храбрости*** *(не забудь про модификатор –2 за уровень страха)* со всеми последствиями провала в виде проверки по ***таблице страха***. В любом случае, проваливший эту проверку герой не в силах больше слушать откровения Дьяволёныша, по крайней мере, сегодня. Если не справится «священник» — исповедь откладывается.

Дел за свою долгую жизнь Дьяволёныш понаделал изрядно, а сил у него немного, поэтому всего будет три сеанса исповеди, по одному в день — чаще старик не выдержит. Причём каждый следующий сеанс несёт в себе накопительный штраф –1 к проверке ***храбрости***. Если исповедь прервётся, то сеанс не засчитывается. Да, и не рассказывай игрокам заранее о том, сколько ещё им предстоит мучиться, пусть поток откровений кажется бесконечным.

Самое страшное, что когда Кирк-старший начинает рассказывать о своих злодеяниях, пробуждаются мёртвые Стрикланды. Как именно это происходит, я расскажу в главе «Что ещё случится».

И да, в ходе исповеди Джаспер не планирует рассказывать, где именно лежат его денежки. Скажет что-то в духе «я припрятал их до лучшего дня», и всё на этом.

Казнь отравителя

Откровенно говоря, Джасперу совершенно всё равно, кого к нему приведут в качестве отравителя. Твоим парням достаточно выдать умеренно связную версию «преступления», и Дьяволёныш поверит — ему чертовски хочется кому-нибудь отомстить за свою немочь! Другими словами, твои стрелки вполне могут схватить любого из обитателей ранчо, придумать небылицу и пойти с этим к патриарху — только не говори игрокам об этом, амиго, а то они, чего доброго, так и поступят.

Кирк-старший, не дослушав объяснений героев, пристрелит горе-отравителя на месте, виновен тот был или нет. Однако о местонахождении сокровищ он расскажет не раньше, чем завершится исповедь.

Где деньги, Джаспер?!

Узнать от Дьяволёныша о том, где спрятаны его сокровища, группа может одним из следующих способов:

1. Привести к нему отравителя и успешно завершить исповедь — см. выше;
2. Успешной проверкой запугивания *(ты чист душой, старик, теперь ты можешь ещё пожить — а может, и нет…)* или подъёмом при проверке убеждения *(тебе-то уже все равно, а вот твои дети нуждаются в деньгах, не бери на себя новый грех)*, но опять же только после завершения исповеди;
3. Любым логичным действием *(хоть в ходе беседы, но уже без проверок; или Джаспер произнесёт это во сне)* — после того, как ты поймёшь, что сюжет исчерпал себя и пора двигаться к финалу.

Будь осторожен, Маршал, и подумай дважды, если решишь раскрывать эти сведения при других обстоятельствах. Как только партия узнает о том, где находятся деньги, игра, вероятнее всего, вскоре закончится. Если это и есть твоя цель — тогда вперёд!

Где же лежат сокровища, спросишь ты? А там, где ты замыслил провести следующую игру, дружище! Придумай сам тот вариант, который тебе удобнее. У меня, например, они были спрятаны на дне озера в неделе пути от «Хромой кобылы» — и вокруг этого озера развернулись отличные приключения, доложу тебе.

Лестер Кирк

Старший сын Джаспера. Ему 27 лет, он высокий, но немного сутулится. Носит небольшую бородку и усы. Чистюля и аккуратист. Частенько его можно встретить с сигарой во рту — он курит много, особенно когда ему приходится что-то решать *(он в таких случаях прикладывается ещё и к фляжке, кстати)*.

Характером Лестер, откровенно говоря, не вышел. Отец и мать его были люди решительные, привыкшие все вопросы, в том числе педагогические, решать быстро и категорично. В результате наследничек вырос зашуганным и отчаянно нуждающимся в руководстве, которое взяла на себя его жена Аделина. В общем, классический подкаблучник, не готовый брать на себя ответственность. Однако ж «кровь не водица, от собаки голубь не родится». Как только всё становится по-настоящему плохо, и начинают свистеть пули, Лестер преображается — действует быстро и решительно, его невозможно испугать. В такие моменты он становится очень похожим на своего отца в молодости.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d6, драка d6, стрельба d6, внимание d6, убеждение d8, храбрость d6.
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5; хар.: 0.
Снаряжение: Кольт «Миротворец» (0.45) (2d6+1, 12/24/48, ББ1), фляга с виски, портсигар с 2d4 сигарами.
Изъян: Верный друг.
Черта: Смелость.

Что ему нужно

Лестер, наверное, самый пассивный и спокойный из обитателей «Хромой кобылы». Ему больше всего хочется, чтобы всё было тихо и хорошо. Ему и сокровища папашины нужны только потому, что они нужны Аделине.

Возможные события

Лестер вряд ли станет источником приключений. Используй его как некий «моральный компас» в море обмана и злобы. Он всегда готов помочь ближнему, поддержать в серьёзном конфликте или успокоить не в меру разбушевавшегося отца.

Кто в доме хозяин!?

Этот эпизод будет особенно хорош после какого-нибудь тяжёлого и неприятного происшествия. Однажды вечером Лестер слегка перебирает вискаря, и посреди очередной истерики Аделины *(её визг слышен по всему дому)*, из их комнаты раздаётся выстрел, звон, и… тишина.

Если наши герои попробуют узнать, что же произошло и войти в комнату, они увидят следующее. Хозяйка ранчо, белая, как снег, тихо сидит в углу, а пьяный Лестер с пистолетом в одной руке и бутылкой в другой, развалился в кресле и наслаждается покоем. Выстрелом разбито зеркало. Аделина, увидев героев, попытается призвать их на помощь: «Спасите меня от этого пьяницы и тирана!» От этих слов Лестер рассвирепеет, и если партия не вмешается, пристрелит-таки ненаглядную супругу.

Если все участники выживут, то на следующее утро Лестер будет ходить бледный и до вечера не рискнёт приблизиться к дому. Дальше всё вернётся на круги своя.

Питер Кирк

Младший сын Джаспера Кирка. Около 25 лет. Пониже Лестера, но существенно шире в плечах. Коротко острижен, обычно небрит, одевается в «типичную одежду ковбоя». Вид у него в целом потёртый. Разговаривает мало, начисто лишён чувства юмора. Легко выходит из себя.

В отличие от старшего брата, из которого «воспитывали достойного наследника», Питер был предоставлен самому себе. Его молодость прошла среди ковбоев, лошадей и буйволов. Довелось ему ввязаться и в пару неприятных историй. Он умеет и стрелять, и драться. Жесток и никого не любит. Особенно холодно относится к своим родственникам.

Питер находится в хороших отношениях с ковбоями ранчо, они его послушаются скорее, чем любого другого из хозяев *(и в перестрелке поддержат, если придётся)*. Тем не менее, про их аферу с конфедератами он не знает — мексиканцы не рассказали, опасаясь его противодействия.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d8, выживание d4, выслеживание d4, драка d8, запугивание d6, стрельба d10, внимание d6, храбрость d6.
Шаг: 6; защита: 6; стойкость: 5; хар.: –2.
Снаряжение: Кольт «Миротворец» (0.45) (2d6+1, 12/24/48, ББ1), если готовился к битве — то ещё винчестер (1-3d6,12/24/48, +2 к стрельбе).
Изъяны: дурной характер, заносчивость.
Черты: быстрая перезарядка, стрельба от бедра, быстрая реакция.

Что ему нужно

Питеру очень нравится идея заполучить наследство папаши и дать дёру с этого ранчо, оставив братца наедине с хозяйственными проблемами, Стрикландами и всеми прочими радостями обладания «Хромой Кобылой». Для достижения этой цели Питер готов пойти на всё. Кстати, брать или нет с собой верных ковбоев, он ещё не решил.

Возможные события

Чего копаетесь?!

Питер регулярно *(раз в день, скорее всего)* интересуется у группы, как дела и почему до сих пор нет результатов. Тактичность Питеру не свойственна, поэтому подобная беседа вполне может закончиться мордобоем, а то и перестрелкой. В любом случае, Питер использует любой шанс для того, чтобы добиться желаемого — он угрожает, не стесняется позвать своих ковбоев для получения «морального превосходства» над собеседниками, может развить тему с изъяном «в розыске» *(см. главу «Дорога на ранчо»)*.

Командир ковбоев

Утром одного из дней группа наблюдает следующую сцену. Лестер отправляет одного из ковбоев — Вальдо — на разведку на дальнее пастбище. Тот упирается, пытаясь убедить Кирка в том, что делать там нечего, травы там нет и что и на ранчо полным-полно дел *(на самом деле, ему просто лень, и это очевидно для всех зрителей)*. На голоса появляется Питер и одной короткой репликой заставляет ковбоя заткнуться и делать, что сказано. Основной смысл эпизода — продемонстрировать героям реальное положение дел на ранчо. Так как группа вряд ли повлияет на происходящее в этом эпизоде, тебе стоит сделать его коротким.

Хороший стрелок

Питер в случае появления внешней угрозы *(умертвия, конфедераты или ещё что-то, что ты пустишь в ход)* не останется в стороне и обязательно поучаствует в переделке. Используй эти моменты, чтобы показать героям, насколько он хороший стрелок, — пусть дважды подумают, прежде чем связываться с ним.

Аделина Кирк

Супруга Лестера. Не слишком высокая, не слишком молодая женщина с неприятным лицом и таким же характером. Для гостей пытается изображать приветливую хозяйку, но надолго её не хватает. Склонна к истерикам и занудству.

Аделина давно прибрала к рукам всё ранчо и Лестера в придачу *(а он, в общем-то, и рад)*. Именно она решает, что и как будет происходить, она же заведует семейными финансами. Тем не менее, с «внешним миром» все равно общается Лестер, так что со стороны поначалу может показаться, что это он тут главный.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d4, провокация d6, стрельба d4, внимание d8, убеждение d6, храбрость d8.

Шаг: 6; защита: 2; стойкость: 5; хар.: 0.

Снаряжение: дерринджер (0.41) (2d6, 5/10/20, ББ1)&

Черта: бдительность.

Что ей нужно

Чтобы «Хромая кобыла» процветала. Вот так просто! Аделина не лишена предпринимательской жилки и уже в красках представляет себе, как всё замечательно станет на ранчо после того, как она получит деньги свёкра. Именно поэтому она готова платить группе сверх изначально озвученной суммы, если твои стрелки смогут её убедить в необходимости этих трат *(проверка **убеждения** со штрафом -2)*.

Возможные события

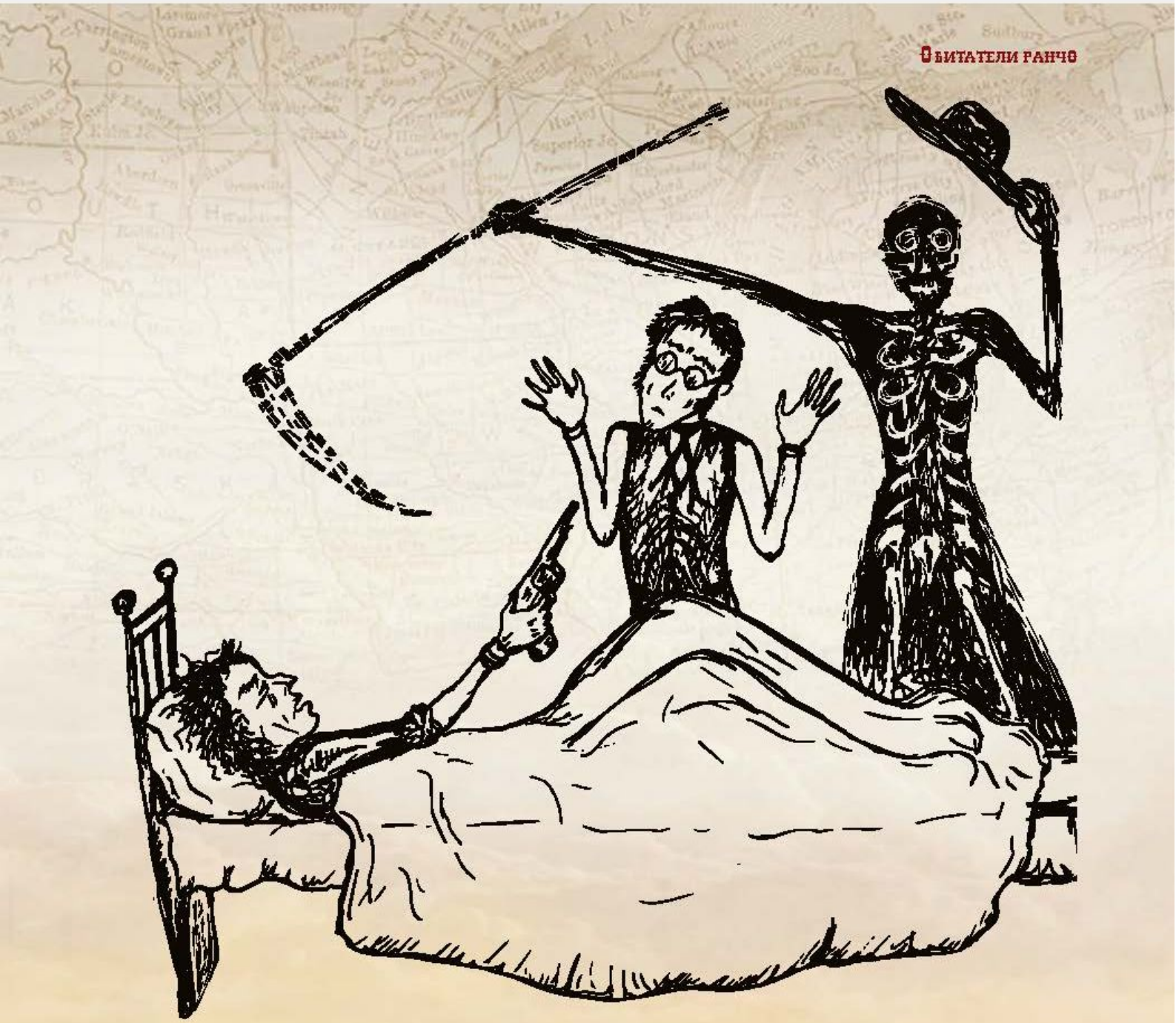
Где результат?

Аделина — второй персонаж, который регулярно допытывается у группы, как успехи по всем интересующим её вопросам. Однако в отличие от Питера, хозяйка ранчо полагается не на угрозы, а на истерики, перемежаемые редкими напоминаниями о грядущей награде.

Алонсо Робертс

Врач испанского происхождения, нанятый Кирками для того, чтобы лечить престарелого Джаспера. Высокого роста, худощавый, чуть старше 50-и, с аккуратными усами и бородкой, в пенсне. Мистер Робертс производит впечатление настоящего профессионала *(которое он всеми способами и старается поддерживать)*. Он носит трость, любит порассуждать обо всём на свете, смотрит на окружающих немного свысока и легко заводится, особенно, если речь заходит о его профессиональных качествах. С подозрением и неприятием относится к безумной науке, чудесам и всей прочей «мистической чепухе» по его собственному определению. Да, а ещё Алонсо — большой любитель сыграть партию-другую в покер.

Пока доктор Робертс успешно справляется с тем, чтобы поддерживать «на плаву» своего



пациента. Ситуацию несколько осложняет тяжёлый характер Кирка-старшего и его нежелание лечиться, но Алонсо не покидает ранчо — тому причиной, среди прочего, хорошие деньги, которые ему платит Аделина. Помимо этого, доктор лечит всех обитателей «Хромой кобылы», которым это нужно *(при необходимости подлатает и наших героев)*, а также в свободное время обучает дочь Лестера и Аделины чтению.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d4, провокация d4, стрельба d4, внимание d4, убеждение d8, лечение d8, расследование d6.

Снаряжение: Кольт «Гром» (0.41) (2d6, 12/24/48, ББ1), пенсне, колода карт, врачебные записи.

Шаг: 6; защита: 2; стойкость: 5; хар.: +2.

Черта: харизматичный.

Что ему нужно

Ему *(ты удивишься!)* тоже не дают покоя сокровища Дьяволёныша. Робертс — не дурак, вполне способен сложить два и два и хорошо представляет, что на самом деле происходит на ранчо. Так что микстура, которой он пичкает Дьяволёныша, помимо отхаркивающих травок, содержит секретный ингредиент — композицию из опиатов, вызывающую помутнение сознания и повышенную говорливость. Робертс, после того, как лекарство подействует, садится рядом с Джаспером и пытается в ходе беседы навести бредящего патриарха на разговоры о местонахождении сокровища. Пока это результата не дало, но Алонсо не теряет надежды.

Любой, кто понюхает зелье, может пройти проверку лечения со штрафом –2 или внимания с –4, чтобы заподозрить неладное. Но если кто-то из героев выскажет свои подозрения доктору, Алонсо популярно объяснит, что он — дипломированный специалист, а Вы, простите, где обучались?! На Робертса можно надавить *(угрозами или медицинскими познаниями)*, тогда он признается, что в микстуру добавляет опий — но только для того, чтобы облегчить страдания больного! В целом, учитывая особенности медицины 19-го века, он даже почти искренен.

Возможные события

Где деньги, где?!

Вечером, когда герои уже, скорее всего, отдыхают в своих комнатах, они слышат стоны, вскрикивания и бормотания из комнаты Джаспера. Там как раз идёт сеанс общения доктора с Дьяволёнышем — редкий случай, так как зачастую старик просто выливает микстуру. Желающие подслушать при успешной проверке внимания могут различить, как Робертс шёпотом задаёт Кирку вопросы в стиле «где же ты их спрятал, где?» Если же ворваться в комнату, то доктор возмутится, настоятельно попросит героев выйти прочь и скажет, что пациенту сейчас крайне дурно и его совершенно недопустимо беспокоить, а сам доктор боится отойти от него в такой момент. Чем закончится вся эта история, решать тебе и твоим героям. Единственная рекомендация — если ничего весёлого не произойдёт, то повтори этот эпизод ещё разок, возможно, при немного других обстоятельствах *(днём, в присутствии кого-то из обитателей ранчо, например)*.

Стрельба и ругань

Неоднократно за время пребывания на ранчо группа наблюдает «выступления» Джаспера. Однажды он всерьёз подстрелит Робертса, когда тот приходит к нему с лекарством. Если кто-то из героев не вмешается и не перевяжет несчастного, доктор через пару часов отбросит копыта, — на ранчо нет другого врача, а сам раненый себя вылечить не сумеет, очень уж ему плохо. В любом случае, горячая испанская кровь Робертса взбурлит, и последним усилием он постарается подстрелить обидчика. Вряд ли у него получится, особенно если его никто так и не перевяжет, но сама попытка может наделать много шума.

Флора Кирк

Флора — милое дитя пяти лет от роду, дочь Лестера и Аделины. Вечно чумазый и крайне любопытный ребёнок, везде залезет, все посмотрит и обязательно схватит руками. Особый интерес вызывает оружие, образцы новой науки и прочие опасные предметы в радиусе видимости. Хороший способ избавиться от присутствия Флоры — показать ей азбуку или дамское рукоделие.

Аделина воспитывает дочь в строгости. Но только когда у неё хватает на это сил и времени, а в остальное время Флора болтается где угодно и занимается чем угодно, в лучшем случае — играет в погребе с трехлетним Лесли — сыном чернокожей служанки Деллы. Да, а ещё она до смерти боится ужасной Буки. Про оба этих момента я подробнее расскажу в разделе «Прислуга».

Параметров Флоры я не привожу — надеюсь, ситуации, при которой пятилетнему ребёнку

придётся драться, в твоей игре всё-таки не случится. Никаких особых событий, связанных с дочерью Кирков, также не предвидится — вернее, они все описаны в других разделах.

Однако если тебе понадобится слегка взбодрить партию, то Флора — неиссякаемый источник внезапных поводов для беспокойства. Угадай, в чьих руках окажется на секунду оставленный без присмотра заряженный дробовик? Кого нет в доме во время повышенной активности Стрикландов? Кто тихонько играл за поленницей во время тайного совещания твоих стрелков? И потом громко так спрашивает: «А о чём это вы говорили?»

Ковбои: Элиху, Вальдо, Якоб и Ориэль

Эти ребята — ковбои «Хромой кобылы», все как один мексиканцы и *(в прошлом?)* те ещё бандиты. Элиху и Вальдо — братья, первый из них — негласный вожак всей компании, второй — самый сильный и опасный в прямом столкновении, зато не слишком умный. Обычно они целый день проводят «в полях», охраняя скот Кирков, и поэтому встретить их твои герои смогут только утром, вечером или ночью.

Их характер на твоей совести, амиго, в конце концов, они статисты и опасны только в группе. Дам только пару советов. Элиху — самый умный из всей четвёрки, он способен думать и держать в руках и самого себя, и своих приятелей. Остальные — неотёсанная деревенщина, простые ребята, которые легко могут от большого ума влипнуть в какую-нибудь историю. Чаще всего с ковбоями общается Питер, он иногда даже составляет им компанию на пастбищах, и именно его мексиканцы считают своим работодателем. В случае конфликта они встанут за Кирка-младшего горой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (d8 у Элиху), характер d6, сила d8 (d10 у Вальдо), выносливость d6.

Навыки: азартные игры d6, драка d6 (d10 у Вальдо), стрельба d6, внимание d6, маскировка d6, выживание d6, взлом d6.

Шаг: 6; защита: 5 (7 у Вальдо); стойкость: 5; харизма: –2.

Изъяны: в розыске (крупный, Мексика), чужак.

Снаряжение: Кольт «Гром» (.41) (2d6, 12/24/48, ББ1) или обрез (1-3d6, 6/12/24, +2 к стрельбе), 1d6 долларов (3d6 у Элиху).

Что им нужно

Элиху и его ребята в тайне ото всех, включая Питера, договорились с отрядом воинственных партизан-конфедератов, окопавшихся неподалёку от «Хромой кобылы». Солдатам нужна база для их операций, а ковбоям надоело батрачить на проклятых гринго. План таков: партизаны нападают на ранчо, а перед этим мексиканцы нейтрализуют всех тех, кто может оказать сопротивление. Элиху намерен отпустить живым Питера — младший Кирк всегда хорошо относился к ковбоям.

Возможные события

Подвиги Вальдо

Однажды вечером *(даже ближе к ночи)* к героям приходит изрядно пьяный Вальдо с явным желанием продемонстрировать свою крутизну. Не очень хорошо говорящий по-английски *(что неудивительно, в его-то состоянии)* ковбой стремится близко знакомиться с приезжими дамами, а в случае отсутствия таковых — подраться с кем-нибудь из джентльменов. Все его проверки идут со штрафом –2 из-за обилия алкоголя в крови, зато его ***стойкость*** поднята на 2 *(итого 7)* по той же причине. Когда твои парни уже решат *(или откажутся решать)* эту проблему, появится Элиху, извинится за брата, даст Вальдо пару зуботычин и уволочёт его прочь.

Сговор

Если группа захочет потолковать с ковбоями днём, то есть вне ранчо, у неё есть шанс познакомиться с конфедератами: мексиканцы в эти дни как раз обедают в компании новых друзей, обсуждая детали предстоящего «дельца». Если герои не будут подкрадываться незаметно, то ковбои издалека заметят их, и партизаны успеют спрятаться за ближайшей скалой. Успешная проверка внимания позволит героям заподозрить, что что-то не так *(ковбои нервничают, ложек возле котелка слишком много)*, подъём — заметить спрятавшихся.

Если герои продемонстрируют, что обнаружили партизан, те откроют огонь. Пусть их будет по двое на каждого героя. Профили солдат ищи ниже.

Нападение на "Хромую кобылу"

Это — один из самых опасных эпизодов во всей нашей истории, поэтому не торопись пускать его в ход. Прибереги его на тот момент, когда твоя группа заскучает или уверится, что вся ситуация у неё под контролем, хе-хе!

Нападение происходит ночью. Вечером любой герой, который будет настороже *(заявит проверку внимания, другими словами)*, может заметить признаки надвигающейся беды — фигуру человека рядом со скалами на фоне заката, напряжённое состояние ковбоев или ещё что-то, что покажется тебе логичным.

В полночь, по сигналу конфедератов *(один из них отлично умеет подражать вою койота)*, ковбои тихонько отправляются нейтрализовывать самых опасных противников *(под «нейтрализовывать» я имею в виду убить, если что)*. Выбери двоих героев, которые вели себя наиболее агрессивно *(или обладателей самых больших пушек)* и отправь к ним Вальдо и Якоба. Ориэль намерен прирезать Лестера и Аделину, а сам Элиху попробует убедить не вмешиваться Питера *(в разделе «Прислуга» описан эпизод, в результате которого ковбоев может стать меньше. Если воспользуешься им, не забудь скорректировать план «нейтрализации»)*. Кстати, все двери в доме на ночь запираются, и ковбоям предстоит вскрывать замки.

Конфедераты же, подав сигнал, при свете луны осторожно двигаются в сторону ранчо. Как только раздастся выстрел или кто-то поднимет тревогу, партизаны ринутся вперёд с боевым кличем, убивая на своём пути всех, кроме безоружных женщин и детей. Вполне может получиться так, что первым выстрелит Питер — он не воспримет аргументов Элиху и отправит его на тот свет за подлость и вероломство.

Нападающих будет шестеро, плюс по двое на каждого героя, плюс офицер по имени Сэм Нокс. Да уж, Маршал, это будет непростой бой! Не забудь об обитателях ранчо, которые могут держать оружие в руках, — услышав крики партизан, за револьверы схватятся и Питер, и Лестер, и даже Робертс, и, естественно, сам Джаспер Дьяволёныш.

Партизан-конфедерат

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d6, стрельба d6, внимание d6, маскировка d4

Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5; хар.: 0.
Изъян: клятва.
Черта: солдат
Снаряжение: винчестер (24/48/96, 2d8, ББ 2), Штык (d6+d4, 2d6, дальность 1, защита +1, двуручное, когда установлен на винтовку).

Сэм Нокс

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d8, знания (битва) d8, стрельба d8, внимание d8, маскировка d4
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5; ха.: 0.
Изъян: клятва (верность КША).
Черты: солдат, командный голос, держать строй!
Снаряжение: кольт (12/24/48, 2d6+1, ББ 1), сабля (2d6).

Прислуга: Курт, Джо и Делла

Все трое — чернокожие, и «слугами» называются только потому, что рабство вроде как отменили. Нет, Маршал, я не хочу сказать, что их бьют палками и заставляют работать от рассвета до заката, всё не настолько плохо. Речь скорее о том, что мнение прислуги никого не волнует, им платят едой и прочим необходимым минимумом и вообще не церемонятся. В сравнении с тем, что порой встречается в Кровавом Канзасе, работа у Кирков — очень даже неплохой вариант, особенно для негров.

Курту около 50-и, у него сварливый характер, а на месте левой руки — культя, к которой прикручен верёвкой грубый «протез». Он главный на ранчо по вопросам «хозяйства и ремонта». Ещё у Курта есть одна, хм… небольшая тайна, о ней чуть позже. Джо — рослый парень лет 18-и. Большую часть времени проводит со скотиной и заметно, что общаться с лошадьми ему нравится куда больше, чем с людьми. Делла — весёлая добродушная дурочка лет 25-и, она готовит еду на всю ораву, шьёт, убирается и занимается прочей домашней работой, помогая Аделине. У неё есть трехлетний сын Лесли, и этот мальчик — мулат. О его отце Делла не распространяется.

Если у тебя есть желание, и традиции твоей игровой группы это позволяют, ты вполне можешь продемонстрировать, что Делла не прочь разделить постель *(ну, или сеновал)* с кем-то из героев за символическую плату или небольшой подарок. В общем-то, она регулярно оказывает подобные услуги мужчинам ранчо — до города далеко, сам понимаешь. В результате к ней хорошо относятся все, кроме Аделины.

Курт

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вера d10, драка d6, храбрость d8, стрельба d4, внимание d8, маскировка d8.
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 5; хар.: 0.
Черта: мистический дар (чудеса), вуду.
Силы: волна, доспех, исцеление, проклятье. (эти силы Курт применяет чаще других, а вообще ему, как вудуисту, доступен весь список из книги «Мертвые Земли»)

Джо

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d6, внимание d6, маскир. d4.
Шаг: 6; защита: 5; стойкость: 6; хар.: 0.
Изъян: неграмотность.

Делла

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, убеждение d6
Шаг: 6; защита: 2; стойкость: 5; хар.: +2.
Изъян: неграмотность.
Черта: привлекательность.

Что им нужно

Сначала о Джо и Делле. Джо нужно, чтоб его никто не трогал и не общался с ним сверх необходимого. Он сидит в конюшне, появляясь оттуда только в чрезвычайных случаях, либо когда надо принять или вывести лошадей.

Делле нужно, чтобы было все хорошо, все были живы, сыты и довольны. При этом она тяжело переносит плохое обращение, потому очень старается всем угодить.

Курт — совсем другая история. Он злобный старый хрыч и при этом вудуист. Он терпеть не может Кирков, особенно скандальную придиру Аделину. Но радикально менять положение вещей Курт не настроен, ему вполне достаточно найти кого-то, на ком можно отыгрываться за все обиды. Что ж, подходящая жертва нашлась.

С помощью тёмной магии Вуду старый негр создал бугимэна *(именно его Флора Кирк называет «Букой»)* — существо из веток, щепок и досок, — и оживляет его, «вплетая» в эту смесь мусора свою деревянную руку. По ночам он отправляет бугимэна в комнату Флоры Кирк, где тварь пугает малышку и питается её ужасом. Днём «Бука» кучей деревянного хлама лежит в углу мастерской Курта. Если придётся, Курт довольно легко сотворит нового бугимэна, а вот поддерживать сразу двух сможет, только используя кусок собственной плоти, ведь второй деревянной руки у него нет.

Возможные события.

Бука!

Бука приходит почти каждую ночь. Никто из Кирков и их домочадцев не верит Флоре, но партия вполне может заинтересоваться её рассказами *(особенно, если кто-то из твоих героев успешно пройдёт проверку знания (оккультизм) со штрафом –4)* и заняться выслеживанием чудовища. Осмотр комнаты Флоры *(успешная проверка внимания)* поможет найти в шкафу несколько веточек и другие явные следы физически побывавшего здесь кого-то.

Монстр, никем не замеченный, приходит по крыше и влезает в окно детской. При встрече с героями бугимэн попытается бежать, а в бой вступит, только если удрать не удастся.

Ещё момент. Если кто-то из героев ранее хорошо обходился с Куртом, тот даст бугимэну команду не нападать на этого героя. Учитывай это, Маршал.

Если хочешь добавить драматизма — пусть бугимэн однажды убьёт одного из второстепенных ковбоев — Якоба или Ориэля. Ночью раздастся вопль, и герои смогут осмотреть место — сразу же или с утра. Лужи крови, растерзанное тело и несколько веточек. Однако вдумчивое расследование покажет, что покойный ковбой накануне был сильно пьян и вроде бы собирался пойти за что-то «воспитывать» Курта.

Внимательный *(прошедший проверку **внимания**)* герой, встретившись с бугимэном, разглядит в его «теле» деревянную руку и узнает её. Но старый негр будет всё отрицать до последнего.

Кирки заявят, что готовы заплатить 1000 долларов, если им предъявят доказательства существования Буки. Но это обещание произносится с ухмылкой, и попытка твоих героев получить обещанное наткнётся на стену недоверия и откровенных насмешек. Кирки даже не то что бы жадничают, просто такова природа этого монстра.

И если бугимэна победят, на следующую же ночь он придёт опять — Курт сделает нового.

Бугимен ("Бука")

Бугимен — это долговязое жуткое создание из веток и хвороста с сухим кустом перекати-поля вместо головы. Когда-то всего лишь порождение детских кошмаров, бугимен получил в дар от Жнецов новую, чудовищную жизнь. Он особенно радуется, когда запугивает маленьких детей, чьи родители редко верят их россказням. Бугимен достаточно осторожен и не позволяет взрослым увидеть себя, в то же время стараясь сделать детей свидетелями своих жестоких и беспощадных шуток, а ещё лучше, если ему удастся подстроить всё так, что в них обвинят какого-нибудь бедного ребёнка.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазанье d12, драка d12, храбрость d8, запугивание d10, взлом d10, стрельба d10, маскировка d12+2, провокация d8, стрельба d8, плавание d8, метание d8.

Шаг: 6; защита: 8; стойкость: 6.

Особенности:

- Когти: сила+d4.
- Детский кошмар (–2): каждый, у кого есть изъян ***юность***, при столкновении с бугименом должен пройти проверку храбрости (–2).
- Ужас: каждый, кто сталкивается с бугименом, должен пройти проверку ***храбрости***.
- Невероятный: никто не верит в бугимена, даже на нашем Диком Западе. Относитесь к статистам, которым сталкиваются с этим существом впервые, как будто у них есть изъян ***Фома неверующий***.
- Слабость (дети): персонаж с изъяном юность, причинивший бугимену хотя бы одно ранение при успешной проверке ***драки***, немедленно уничтожает чудовище.
- Трофей: меченый, поглотивший сущность бугимена, увеличивает значение навыка ***маскировки*** на одну ступень *(или получает навык d4, если он раньше им не обладал)*, а также ему достаётся бонус +2 к проверкам ***запугивания*** по отношению к любому обладателю изъяна ***юность***. С другой стороны, обладатели этого изъяна, атакующие меченого с таким трофеем, получают +2 к проверкам урона.

Что ещё случится

В этой главе я собрал эпизоды, которые не привязаны к конкретным обитателям ранчо. Используй их так же, как и всё остальное — когда посчитаешь нужным.

Стрикланды

Семейство Стрикландов — предыдущие хозяева «Хромой кобылы». Джаспер и Нора много лет назад «позаимствовали» у них ранчо, и те никак не могут успокоиться по этому поводу. Настолько не могут, что даже выползают из-под земли, желая отомстить Кирку-старшему и всему его семейству.

Используй умертвий-Стрикландов двумя путями. Первый был описан в главе «Обитатели ранчо», в разделе про Дьяволёныша. Стрикланды устраивают вечеринку со стрельбой каждый раз, когда их убийца начинает исповедоваться. Второй вариант — выгоняй Стрикландов на прогулку, когда посчитаешь, что твоим ковбоям пора немного поразмяться.

Умертвия на нашем ранчо бывают двух видов: живые мертвецы и привидения. Какая нежить и в каких количествах участвует в каждом конкретном бою, определять тебе, Маршал, исходя из того, насколько тяжёлое испытание ты хочешь устроить группе. Как рекомендация — по два трупа или одному призраку на участника партии. Мертвецов должно быть больше, если ты хочешь просто повеселиться; а призраков — если ты сторонник страшных историй или твоя группа привыкла уделять внимание бытовыми аспектами сверхъестественного *(в том смысле, что прошло уже много лет, трупы в земле вокруг ранчо должны заканчиваться!)*.

Стрикланды появляются там, где тебе нужно — мертвяки вылезают из земли, а призраки вообще материализуются в любом месте.

Цель у них одна — убить всех, до кого дотянутся. В случае исповеди вся нежить движется к Дьяволёнышу, но по пути уничтожает любого встречного.

Ходячий мертвец

В книгах ходячих мертвецов обычно описывают как медлительных и безмозглых. И дураку понятно, что авторы ни разу не встречались с ними в живую. Существа вроде этих не станут переваливаться с ноги на ногу, точно в их гниющих головах нет ни единой мысли.

Эти поганцы хитры и зловредны. Они знают, что люди полагают их тупыми и заторможенными, поэтому иногда притворяются, чтобы подобраться поближе. И да, кстати, они едят мозги. Вкусные, сочные мозги.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6.
Шаг: 4; защита: 5; стойкость: 7.
Особенности:

- Когти: сила+d4.
- Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.
- Нежить: +2 стойкость, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона *(не считая атак в голову)*.
- Слабость (голова): атаки в голову ходячего мертвеца *(прицельная атака со штрафом –4)* получают +2 к урону, в общей сложности нанося +6.

Призрак

Со времени резни на «Хромой кобыле» прошло много лет. Многие тела уже истлели, но жаждущие мести души никуда не делись. Бестелесные и незримые, они витают над ранчо, но в порыве ярости способны обрести плоть чтобы нанести удар. К счастью для партии, в этот момент материальности призрак становится уязвим для обычного оружия.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, храбрость d10, запугивание d10, внимание d10, маскировка d12, метание d12.
Шаг: 8; защита: 5; стойкость: 5.
Особенности:

- Когти: d6+сила. Пользоваться когтями призрак может совершить только в материальном состоянии.
- Бесплотный: призраки нематериальны и не получают урона от немагического оружия. Магия и магическое оружие действуют как обычно. Свободным действием в свой ход призрак может материализоваться, и в этом состоянии обычное оружие будет против него эффективным. Для того, чтобы вернуться в бестелесную форму, призраку нужно потратить действие.
- Ужас (–2): Каждый, кто увидит призрака, должен совершить проверку ***храбрости*** со штрафом –2.
- Невидимость: призраки невидимы, но в любой момент могут стать видимыми *(обычно для наведения ужаса)*. Атаки против невидимой цели *(если атакующие вообще знают о присутствии призрака)* совершаются со штрафом –6.
- Устрашение: призрак может принять свою самую жуткую форму, вынуждая всех очевидцев совершить вторую проверку ***храбрости*** со штрафом –2 *(суммарно –4)*.

Для группы есть и хорошая новость. Если кто-то из героев успешно пройдёт проверку ***знания (оккультизм)***, то он смекнёт, как можно навсегда избавиться от угрозы возвращения живых мертвецов. Путей целых три:

1. Во-первых, можно просто отправить на тот свет Дьяволёныша. Я не буду расписывать возможные последствия такого шага, ладно?
2. Во-вторых, успешное применение силы ***освящение*** навсегда закроет ранчо для умертвий. Есть один минус — ритуал занимает

целую неделю. Если ты, Маршал, не позволишь самоотверженному герою, который возьмётся за этот святой труд, параллельно участвовать в других делах группы, ты просто потеряешь одного из игроков. Пусть все необходимые молитвы и ритуалы занимают не более пары часов в сутки.

3. А в-третьих, можно дать покой останкам старшего из убитых Стрикландов — именно его предсмертная воля заставляет бывших хозяев ранчо атаковать захватчиков. Разговор по душам с Джаспером *(проверка убеждения, другими словами)* откроет, что череп Уильяма Стрикланда, отца всего погибшего семейства, был взят Дьяволёнышем в качестве трофея и до сих пор пылится где-то у него в комнате. Если унести череп с ранчо и похоронить, умертвия навсегда угомонятся. Плохая новость — как только кто-то тронет этот череп, мертвецы дружно полезут из могил, так что придётся отбиваться.

При должном упорстве *(то есть успешной проверке убеждения)* герои смогут слупить с Аделины дополнительные 100 долларов на каждого за спасение ранчо от угрозы мертвяков.

Старые друзья

Этот эпизод вставь во вторую половину своей истории.

Старые приятели Дьяволёныша *(те из них, кто ещё жив)* прослышали, что тот собирается окончательно утихомириться, и используют последний шанс дотянуться до захваченных им богатств. Беда только в том, что время их тоже не пощадило, а Джаспер был моложе большинства своих подельников.

Трое всадников появляются со стороны заката, чтобы солнце мешало их разглядеть и угрожающе поблёскивало на ружейных стволах за их спинами. Один из приехавших зычно зовёт Дьяволёныша. Сделай так, чтобы Джаспер в этот момент спал мёртвым сном, иначе он перехватит инициативу, а твоим героям достанется скучная роль зрителей. Аделина отправляет Лестера выяснять, «кого там принесло», тот

постарается привлечь к разговору твою группу, а лучше — полностью устраниться от общения с вооружёнными незнакомцами. Из обитателей ранчо только Питер бесстрашно выходит навстречу незваным гостям, но будет скорее молчать всё то время, пока говорят люди, а не ружья. В общем, разговаривать с дружками Джаспера предстоит твоим героям.

Всё так же издалека, приехавший требует встречи с Джаспером: «Он нам кое-что задолжал!» Прошедший проверку ***внимания*** заметит, что всадники престарелые, один из них трясётся, а другой привязан к лошади. Если же группа и всадники так или иначе сойдутся поближе, тебе, Маршал, предстоит описывать признаки безнадёжного одряхления когда-то грозных стрелков.

С одной стороны, старые бандиты ещё не растеряли былой напор и желают получить «свои» деньги. С другой — они не слишком уверенны в своих силах. Что получится в итоге, предположить сложно. Вот наиболее очевидные варианты.

Первый. Дедов вежливо приглашают подождать пробуждения Дьяволёныша на ранчо. Они с удовольствием воспользуются предложением. После беседы с Джаспером переговорщиков, скорее всего, можно будет уносить вперёд ногами — если твоя группа не вмешается. Джаспер не намерен делиться.

Второй. Дедам предложат убираться, а те решат прорваться силой. Они будут сражаться до первого выведенного из боя со своей стороны, после чего заохают, сдадутся и попросят отнести раненого товарища в дом, «а то он же умрёт». Позволить или нет, предоставь решать своим ковбоям.

В целом, не исключён вариант, в котором дружки Джаспера останутся на ранчо отдохнуть и примут посильное участие в дальнейших приключениях.

Бен, Рас и Гарри

Трое престарелых бандитов уже не те, что были в молодости. Они порастеряли все навыки, и из них сыпется песок; они любят комфорт и предпочтут, если это возможно, договариваться, а не стрелять.

В общем, это трио — довольно забавные персонажи, которые могут добавить веселья в твою историю. А если тебе, наоборот, нужно усилить напряжение — немного подними их параметры и убери специфические изъяны. Ты же Маршал, тебе и решать!

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d6, драка d6, стрельба d8, внимание d4, храбрость d8.
Шаг: 5; защита: 5; стойкость: 5; хар.: 0.
Снаряжение: винчестер (2d8, 24/48/96, ББ 2), Кольт «Миротворец» (2d6+1, 12/24/48, ББ1),
Изъяны: старость, трясучка *(только Бен, см. ниже)*, паралич *(только Рас, см. ниже)*, немой *(только Гарри, см. ниже).*

- Трясучка: Бен постоянно трясётся, поэтому получает штраф –2 ко всем проверкам ***стрельбы*** и других навыков, в которых важна координация.
- Паралич: у Раса парализованы ноги — он может путешествовать только верхом на ло-

шади, да и то, для верности, бедолагу к ней привязывают.
- Немой: Гарри в ходе жизненных передряг лишился языка и теперь совсем не может разговаривать — только мычит.

Я видел Смерть!

Все равно кто — твои герои, обитатели ранчо — увидят вдали *(но всё же слишком близко!)* всадника в чёрном плаще с капюшоном, вооружённого огромной косой. Он не даст к себе приблизиться — с невероятной ловкостью исчезнет из поля зрения, а следы копыт потеряются через десяток метров.

Вставь это эпизод пару — тройку раз, тогда твои стрелки не забудут, что Джаспер — не просто вздорный старикашка, давно завязавший с разбоем.

Финал

Рано или поздно ты осознаешь, что пора закрывать лавочку. Что может навести на эту мысль:
1. Джаспер рассказал о местонахождении сокровищ *(см. главу «Обитатели Ранчо»)*;
2. Дьяволёныш убит или вот-вот умрёт по любой причине;
3. Группа разобралась с большей частью вторичных сюжетных линий;
4. Игроки начинают зевать.

Окончательное решение за тобой. Если герои будут тянуть с исповедью, то Жнец может появиться раньше, чем партия узнает о местонахождении сокровищ.

Финал начинается с того, что к основному зданию ранчо подъезжает Мрачный Жнец собственной персоной и холодящим душу голосом произносит:

— Джаспер Кирк, пришло время расплаты. Я пришёл за твоей душой.

Для устрашения можешь подкинуть Жнецу по дороге от ворот к дому одного из второстепенных персонажей. Да, у бедолаги нет шансов. Жнец сначала скажет: «Уйди с моей дороги, я пришёл не за тобой», — а затем снесёт смельчаку голову.

Домочадцы Джаспера не захотят связываться с незваным гостем и постараются спрятаться. Дьяволёныш, услышав голос Жнеца, вступит с ним в бой и пригласит партию поучаствовать. Обязательно учти, что поведение Джаспера будет разным в зависимости от того, завершилась исповедь или нет. Если исповедь закончена, старик бодр, весел и не боится смерти, он принимает свой последний бой и даже рад шансу умереть с оружием в руках. Если же нет — Дьяволёныш будет в отчаянии прятаться за спины героев, постарается бежать, потребует продолжить исповедь немедленно и всё в таком роде.

Да, в начале этой схватки Дьяволёныш потеряет все свои фишки, ведь вся удачливость была дана ему Жнецом.

Твоим стрелкам Кирк-старший будет обещать, что расскажет о местонахождении сокровищ сразу же, как только будет побеждён Жнец. Если же секрет уже раскрыт ранее, — что ж, тогда Джаспер просто предложит им присоединиться к бою. В любом случае, Мрачный Жнец обратит на героев внимание не раньше, чем они атакуют. Жнецу нужен только Джаспер.

Если герои не вмешаются, то Дьяволёныш, скорее всего, обречён. После победы Жнец заберёт его голову, сядет на лошадь и уедет прочь.

Мрачный Жнец

Зловещий всадник в чёрном плаще, вооружённый огромной косой, глаза его коня горят адским огнём. На самом деле, Мрачный Жнец — невероятно могущественный Меченый, принявший облик из страшных историй, чтобы внушать ужас своим жертвам. Он очень опасен. И да, он умеет слезать с лошади!

Под капюшоном скрыто высохшее сморщенное лицо, слабо напоминающее человеческое. Единственный шанс для твоих героев узнать об этом — победить Мрачного Жнеца, а потом

рассмотреть тело. Задачка не для слабаков, амиго!

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d12, драка d12, запугивание d12, внимание d8.

Шаг: 8; защита: 9; стойкость: 7.

Черты: быстроногость, боевая закалка, стремительность, блок+, быстрая реакция, боевая закалка, контратака, уклонение, круговой удар, несокрушимый.

Снаряжение: огромная коса (сила+d10, ББ1, двуручное, защита –1, именное оружие)

Особенности:

- Ужас (–2): Каждый, кто встретит Мрачного Жнеца, должен осуществить проверку *храбрости* со штрафом (–2).
- Меченый: Может быть убит только попаданием в голову. Не нуждается в пище и воде. Все детали ищи в книге правил Мёртвых земель.
- Бесстрашный: Мрачный Жнец обладает иммунитетом к страху и запугиванию.

Правда о Жнеце.

Читатель, внимательно изучивший «Книгу Маршала», может сложить два и два и воскликнуть: «Постойте-ка, получается, что сделку Джаспер заключил куда раньше 1863-го, а тогда никаких меченых ещё и в помине не было!». И будет прав. Дело вот в чём.

Мрачный Жнец, чернокнижник и любитель заключать зловещие соглашения, поначалу обладал куда меньшим реальным могуществом. Невероятная удача Дьяволёныша — чистой воды психология, смесь веры, репутации и страха. Никаких чудес, амиго.

Другое дело, что после часа Расплаты, Мрачный Жнец получил всё-таки настоящую силу от обитателей Земель Охоты, — правда, не совсем так, как рассчитывал. И, повинуясь специфическому чувству юмора своих хозяев, отправился собирать реальные проценты с мифических сделок.

Вариант: больше мистики!

И напоследок, амиго, хочу предложить тебе альтернативный, более зловещий и тяжелый для твоих ковбоев вариант игры. Он несколько изменяет предысторию происходящих событий, правда, не затрагивая основной истории. Изначально это дополнение не планировалось включать в книгу, но я все-таки решил его добавить — вдруг он понравится тебе больше.

Молодой бандит Джаспер Кирк, прозванный Дьяволёнышем, около 30 лет назад был своего рода легендой. Он грабил и убивал, не останавливаясь ни перед чем, но каждый раз выходил сухим из воды и вытаскивал свою банду (состав которой, тем не менее, регулярно обновлялся). О Джаспере чего только ни рассказывали: и что он продал душу Дьяволу, и что его прикрывает кто-то из властей, и что его невозможно убить. А правда в том, что Дьяволёныш… действительно продал свою душу.

Дело было так. Однажды Джаспер с компанией откусили слишком жирный кусок от богатств железнодорожной компании Блэк Ривер и едва им не подавился. Несколько десятков отменнейших бойцов обложили их, как стадо бизонов, и уверенно сжимали кольцо. Возникший на пути измотанных бандитов Сухой Разлом показался Джасперу отличным укрытием. Плевать он хотел на слюнявые бредни о «дурном месте» и «пути Дьявола», важно лишь, что в теснине меж отвесных скал можно долго держать оборону. А если удача будет с нами — то и перестрелять проклятых охотников, всех до одного!

«Тебе нужна удача?» — спросили Джаспера тёмные стены ущелья. «Это легко!» — простучал по склону сорвавшийся камешек. «Проссто ссделка,» — шептала сухая трава. «Сделка для смелого человека,» — сказал сказала неясная тень, отделяясь от подступающих сумерек.

Деваться было некуда. Джаспер заключил соглашение с самой Смертью — так он, по крайней мере, думал (если интересны мистические подробности, загляни в раздел «Финал»). Условия сделки такие: Джасперу полагалась невероятная, дикая удача, а второй стороне — душа Джаспера сразу после её расставания с бренным телом.

Так Дьяволёныш оказался Дьяволёнышем. Его выходки стали ещё более дерзкими и кровавыми, его слава обгоняла пулю, награбленные им горы золота будоражили воображение юнцов и привлекали в его банду всё новых и новых негодяев.

Возможные события

Бред умирающего

Однажды партия становится свидетелем того, как во сне, или под воздействием «микстуры» доктора Робертса *(смотри описание лекаря)* Дьяволёныш начинает бредить:

Даже верный кольт подвёл… Честная пуля не для тебя, верно? Тварь из Преисподней боится оружия из преисподней… Ты поэтому возишь её с собой, тварь? Ты охраняешь чёртову оглоблю от меня, да? Дай её мне и сдохни, убирайся в Ад, отродье!

Или же, если Джасперу станет известно о появлении в окрестностях ранчо ужасного всадника на чёрном коне *(загляни в описание события «Я видел Смерть», если хочешь подробностей прямо сейчас)*, он, возможно, прохрипит сквозь внезапно накативший приступ кашля:

Его погибель в его же руках!

Необязательно повторять слово в слово, партнёр, можешь перефразировать, но сохрани общую суть: Мрачного Жнеца можно убить только его собственной косой. Не говори прямо, ограничься намёками, иначе испортишь игрокам часть веселья. Пусть догадаются сами. А если не справятся, — что ж, ты честно пытался им помочь.

Это очень важное событие, Маршал. Без него твоим героям в финале предстоит отступить или умереть. Описание Жнеца раскроет тебе смысл этого эпизода, а пока просто поверь мне на слово.

Подноготная

Раз ты Маршал во всей этой истории, тебе следует знать подноготную событий, иначе ты не сможешь устроить на их основе свои собственные сюжетные кульбиты. Так что вот тебе вся история Мрачного Жнеца, как она есть.

Ущелье, которое с незапамятных времён называли Сухим Разломом, всегда было местом сильнейшей связи с Землями Охоты. Когда Джаспер всей яростью сердца пожелал себе удачи, его желание было услышано и использовано. Скованный до поры маниту вложил в бандита частицу своей силы в расчёте на отличные проценты с этого вклада и не прогадал.

Когда пришло Время Расплаты, злобный дух покинул место заточения и, приняв пугающий образ Мрачного Жнеца, отправился собирать свою дань. Разумеется, он не забудет заглянуть и к Джасперу.

И ты ведь не думаешь, что духа такой силы легко убить? Во-первых, он отличный боец. А, во-вторых, обычное оружие не причиняет ему вреда. И магическое тоже кстати, — лишь у освящённого есть какие-то шансы. Зато Мрачный Жнец может быть сражён одним ударом своей собственной косы. И Джаспер, владеющий частицей силы маниту, прозревает это в своих бредовых видениях.

Перечитай ещё раз описание события «Бред умирающего» и не забудь намекнуть на этот факт своим стрелкам, если ещё не сделал этого.

Мрачный Жнец

Зловещий всадник в чёрном плаще, вооружённый огромной косой, глаза его коня горят адским огнём. Он принял облик из страшных историй, чтобы внушать ужас своим жертвам. Мрачный Жнец очень опасен. И да, при необходимости он умеет слезать с лошади!

Под капюшоном его скрыто высохшее сморщенное лицо, слабо напоминающее человеческое. Правда, единственный шанс для твоих героев узнать об этом — победить Мрачного Жнеца, а потом рассмотреть тело.

И да, вот ещё что. Если твоим ковбоям хватит удали уничтожить эту тварь, а потом ещё и рассказать об этом, то подумай о том, чтобы выдать им золотую фишку. Поверь мне, оно того стоит!

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d12, драка d12, запугивание d12, внимание d8.

Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 7.

Черты: быстроногость, боевая закалка, стремительность, блок+, быстрая реакция, боевая закалка, контратака, уклонение, круговой удар.

Снаряжение: огромная коса (сила+d10, ББ1, двуручное, защита-1, именное оружие)

Особенности:

- **Неуязвимость** (обычные атаки, магические атаки, стихии): Мрачный Жнец не получает никакого урона от обычных или магических атак, а также от огня, холода, молний, кислоты, яда и прочего.
- **Уязвимость** (освящённое оружие): Мрачный Жнец получает обычный урон от освящённого оружия. Однако он достаточно силён для того, чтобы не обращать внимания на священный символ.
- **Уязвимость** (своя коса): получив хотя бы одно ранение от атаки своей собственной косой, Мрачный Жнец тут же умрёт. Чтобы добиться этого, твои ковбои могут попытаться обезоружить противника. Перед боем освежи в голове подробные правила по особым манёврам из «Savage Worlds: Дневник авантюриста».
- **Ужас** (–2): каждый, кто встретит Мрачного Жнеца, должен осуществить проверку храбрости со штрафом (–2).
- **Бесстрашный:** Мрачный Жнец обладает иммунитетом к страху и запугиванию.

Список эпизодов

Вот тебе, Маршал, полный список всех эпизодов *(после приезда на ранчо и до финала)*, перечисленных на предыдущих страницах, чтобы ты мог быстро выбрать необходимый. Напоминаю, что твою фантазию никто не отменял — изобретай новые сцены без стеснения

Знакомство с Дьяволёнышем (стр. 7) — Первая встреча с Джаспером
Хозяйка ранчо (стр. 8) — Первая встреча с Аделиной Кирк
Я боюсь! (стр. 9) — Рассказ о твари, созданной вудуистом Куртом
Исповедь (стр. 11) — Чем грозят попытки Джаспера очистить свою душу
Казнь отравителя (стр. 11) — Джаспер пристрелит того, кого ему предъявят герои
Где деньги, Джаспер?! (стр. 12) — Как узнать у Джаспера о том, где лежат денежки
Кто в доме хозяин!? (стр. 13) — Бунт Лестера против супруги
Чего копаетесь?! (стр. 13) — Питер агрессивно понукает героев
Командир ковбоев (стр. 13) — Ковбои слушаются Питера
Хороший стрелок (стр. 14) — Питер Кирк — опасный парень!
Где результат? (стр. 14) — Аделина скандалит и требует результата
Где деньги, где?! (стр. 15) — Доктор Робертс тоже хочет узнать тайну Джаспера
Стрельба и ругань (стр. 15) — Нападение Дьяволёныша на Робертса
Подвиги Вальдо (стр. 17) — Пьяный ковбой ищет приключений
Сговор (стр. 18) — Герои становятся свидетелями сговора ковбоев с конфедератами
Нападение на Хромую кобылу (стр. 18) — Атака конфедератов на ранчо
Бука! (стр. 20) — Чудовище пугает Флору, группа пытается её выследить
Стрикланды (стр. 21) — Какая нежить водится на ранчо
Старые друзья (стр. 23) — Появление давних подельников Джаспера
Я видел Смерть! (стр. 24) — демонстрация присутствия Жнеца в окрестностях ранчо
Бред умирающего (стр. 26) — раскрытие правды об уязвимости Жнеца.

DEAD LANDS

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ

SAVAGE WORLDS